



# UNIVERSIDAD DE LA RIOJA

## TRABAJO FIN DE ESTUDIOS

Título

Aprendizaje de literatura mediante adaptaciones  
audiovisuales y biopics

Autor/es

SAMUEL CERDERA GARCÍA

Director/es

AURORA MARTÍNEZ EZQUERRO

Facultad

Escuela de Máster y Doctorado de la Universidad de La Rioja

Titulación

Máster Universitario de Profesorado, especialidad Lengua Castellana y Liter

Departamento

FILOLOGÍAS HISPÁNICA Y CLÁSICAS

Curso académico

2019-20



***Aprendizaje de literatura mediante adaptaciones audiovisuales y biopics***, de  
SAMUEL CERDERA GARCÍA

(publicada por la Universidad de La Rioja) se difunde bajo una Licencia Creative  
Commons Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 3.0 Unported.

Permisos que vayan más allá de lo cubierto por esta licencia pueden solicitarse a los  
titulares del copyright.

© El autor, 2020

© Universidad de La Rioja, 2020

[publicaciones.unirioja.es](http://publicaciones.unirioja.es)

E-mail: [publicaciones@unirioja.es](mailto:publicaciones@unirioja.es)

## Trabajo de Fin de Máster

# Aprendizaje de literatura mediante adaptaciones audiovisuales y *biopics*

**Autor**

*Samuel Cerdera García*

**Tutora:** Aurora Martínez Ezquerro

**MÁSTER:**

**Máster en Profesorado, L. Castellana y Lit. (M05A)**

**Escuela de Máster y Doctorado**



**UNIVERSIDAD  
DE LA RIOJA**

**AÑO ACADÉMICO: 2019/2020**

# ÍNDICE

1.	INTRODUCCIÓN .....	5
2.	OBJETIVOS, CONTENIDOS Y COMPETENCIAS.....	9
3.	MARCO TEÓRICO .....	15
4.	ESTADO DE LA CUESTIÓN.....	19
4.1.	Aprendizaje a través del cine .....	19
4.2.	Aprendizaje a través de los videojuegos .....	20
5.	PROPUESTA DE INTERVENCIÓN DIDÁCTICA.....	23
5.1.	Adaptación cinematográfica: Drácula y Don Quijote .....	25
5.1.1.	Actividad 1 – Dráculas por el tiempo.....	25
5.1.2.	Actividad 2: La historia real de Drácula .....	29
5.1.3.	Actividad 3: Don Quijote por el mundo .....	32
5.2.	Adaptación serial: El ministerio del tiempo .....	34
5.2.1.	El Cid: la leyenda que no es verdadera.....	34
5.2.2.	El Lazarillo de Tormes: personaje que pudo ser real .....	36
5.3.	Adaptación mediante videojuego: H.P. Lovecraft.....	37
5.4.	Ejercicio de creación – adaptación propia .....	39
6.	DISCUSIÓN.....	43
7.	CONCLUSIONES .....	45
8.	BIBLIOGRAFÍA .....	47
9.	ANEXO.....	49
9.1.	Lista de adaptaciones cinematográficas .....	49
9.2.	Lista de series .....	50
9.3.	Lista de adaptaciones hechas en videojuegos.....	50

## **RESUMEN**

Este trabajo analiza la situación interdisciplinar de la literatura como ente cultural y su facilidad a la hora de relacionarse con otros productos similares. Debido a esta unión continua este TFM estudia las posibilidades que las adaptaciones audiovisuales de obras literarias tienen dentro de las aulas. Gracias a la modernidad, idiosincrasia y popularidad de los nuevos medios que han ido apareciendo a lo largo de las décadas podremos enseñar literatura a nuestros estudiantes, haciendo del mundo de la literatura algo mucho más atractivo para ellos. Veremos cómo el cine, las series o los videojuegos pueden ser unos aliados útiles para los docentes y su enseñanza de la literatura en las aulas de nuestros institutos.

Palabras clave: literatura, adaptaciones, audiovisuales, aprendizaje, cultural.

## **ABSTRACT**

This work analyzes the interdisciplinary situation of literature as a cultural entity and its ease in merge with other similar products. Due to this continuous union, this thesis studies the possibilities that audiovisual adaptations of literary works have within our classrooms. Thanks to the modernity, idiosyncrasy and popularity of the new media that have appeared over the decades, we will be able to teach literature to our students, making the world of literature much more attractive to them. We will see how cinema, tv series or video games can be useful allies for teachers and their way of teaching literature in the classrooms of our high schools.

Key words: literature, adaptations, audiovisuals, cinema, learning, cultural.



## 1. INTRODUCCIÓN

La literatura siempre ha servido para muchos artistas de muy diversas realidades culturales como un espejo en el cual poder reflejarse. Pese a la existencia de artes novedosos que pueden encajar mejor con las sociedades actuales, la literatura se ha mostrado como una compañera fiel de todas ellas. Y es que, si el arte es el reflejo del pensamiento humano, “el lazo de la literatura y el arte, en su concepción moderna, viene a documentar la memoria colectiva de los pueblos” (Chaluisán, 2012, p.1). Viendo esta relación de siglos entre ser humano y el arte de contar historias (la literatura), no es de extrañar que la misma haya ido acompañando al hombre y a su proceso de creación a medida que el mismo iba evolucionando. Puede que nuevas tendencias se hayan creado, pero por muy poderosas e interesantes que estas sean, no dejan de ser intentos por contar algo, narrar una historia o transmitir una serie de sentimientos. Y es que lo que se transmite o enseña no define al arte, ya que “la experiencia estética no tiene su origen en el objetivo sino en la relación, en la interacción entre el objeto y el individuo” (Vanoye, 2019, p.15). Por esa razón, la literatura siempre aparece de alguna u otra manera en todas las artes existentes, ya que todas ellas siempre tendrán un lenguaje común; el lenguaje colectivo del pensamiento humano.

Esta es razón suficiente para que a lo largo de la historia hayan sido cuantiosas las adaptaciones que se han hecho de obras literarias. Muchas producciones modernas ven que la literatura funciona como base de lo que desean crear, algo ya existente que les permite tanto enganchar a un público que ya conoce la historia como realizar el trabajo en el menor tiempo posible. En este trabajo, debido a que nuestra intención es crear un aprendizaje mediante lo audiovisual, dejaremos de lado todas aquellas adaptaciones que no tengan sus características, por lo que tendremos en cuenta principalmente algunas de ellas como pueden ser el cine (y sus múltiples derivados como las series o los videoclips) y los videojuegos. Con esto se deja claro que el teatro o la pintura son actividades que, aunque pueden crear adaptaciones, no están construidas de la misma manera que lo audiovisual.

Escogemos el medio audiovisual como instrumento para el aprendizaje porque, pese a la importancia de la literatura a lo largo de la historia, en los últimos tiempos se ha convertido en algo esquivo y tedioso para los más jóvenes.

Pese a ser la generación que, por su definición, más lee de toda la historia debido a que “estamos inmersos en un escenario repleto de información textual con todo tipo de temáticas, desde la divulgación científica hasta los textos más triviales y anecdóticos” (Peyró, 2016), la literatura ha dejado de interesar a un porcentaje alto de nuestros jóvenes. Todavía se lee, pero sin la constancia e interés como sí se hacía unos años antes. Sin duda el problema de la literatura es que su formato ha pasado a ser algo muy poco atractivo para las nuevas generaciones que buscan el entretenimiento (e incluso su formación), gracias a otros medios con los que se sienten más identificados. Consumimos cultura en grandes cantidades, pero también de forma más rápida y menos atenta. Aunque la innovación en la literatura gracias a los *ebook* ha sido importante en los últimos años, la literatura se ha quedado muy por detrás que el cine o los videojuegos a la hora de atraer gente joven

Pero no tenemos que considerar esta realidad audiovisual y su éxito como un fracaso, sino como una forma de introducir la literatura a los estudiantes de una forma más amena e interesante para ellos. Negarse a cambiar cuando todo está en un movimiento perpetuo es inútil; las formas antiguas de aprendizaje no pueden funcionar en un mundo donde lo moderno puede considerarse con facilidad “pasado de moda” apenas transcurridos unos pocos años. Avanzamos más rápido de lo que vivimos. Hagamos ver que la literatura está en gran parte de lo que nos rodea, que convive con todo aquello cultural que consumimos en nuestro día a día. El aula puede funcionar como un aprendizaje que mezcle la literatura y cine/videojuegos. El conocimiento se transmite al aprendiente si llegamos a su interior, por lo tanto, “la educación literaria de los clásicos necesita metodologías que trabajen la reciprocidad entre escuela y vida y que otorguen a la imaginación el papel que le corresponde como ciencia interdisciplinar que indaga en los contextos vitales de los aprendices” (Valverde, 2014, p. 38).

Y este tipo de estudios o procesos de innovación tienen que extenderse más allá de la literatura. Debemos entender el arte como algo completamente interdisciplinar. En muchas ocasiones las distintas asignaturas que se imparten en los centros están completamente aisladas las unas de las otras, cuando en verdad el proceso de aprendizaje de todas ellas podría estar fuertemente unido. El arte siempre tendrá en común que es una actividad humana, por lo que siempre tendrá rasgos comunes con otras técnicas artísticas. Actividades



comunes en materias distintas como pueden ser Lengua y Literatura y Plástica deberían ser menos extrañas; el trabajo común hará que la instrucción resulte más sencilla para los estudiantes.



## 2. OBJETIVOS, CONTENIDOS Y COMPETENCIAS

Los **objetivos** de este TFM están relacionados con toda aquella intención de crear un aprendizaje dentro de la literatura, pero al ser una materia tan interdisciplinar y versátil, veremos que las competencias entrenadas son cuantiosas, por lo que múltiples serán a su vez todos los objetivos que nos propongamos:

-Enseñar literatura a los estudiantes: esta es la meta más importante de todo el trabajo de innovación; ser capaces de introducir a nuestros estudiantes unos conocimientos literarios basados en el decreto educativo actual. Para ello prescindiremos de la metodología clásica para transmitir el saber y aplicaremos nuevos métodos que hagan de este aprendizaje algo sencillo. El método o la innovación son tan solo una herramienta para conseguir de forma satisfactoria nuestro trabajo. Dentro de este objetivo general también podremos detallar otros derivados como son los siguientes:

- Entender la literatura como arte interdisciplinar: debemos instruir a nuestros alumnos en el entendimiento de que la literatura ha servido de base al arte y que, gran parte de la cultura actual se sustenta en obras literarias clásicas (o modernas). La literatura es una realidad que viaja a través de las distintas proyecciones del ser humano.
- Relacionar literatura y cine: desde el nacimiento del cine este ha estado íntimamente ligado con la literatura. Se cree que una de las primeras historias literarias que se adoptó al cine fue la *Cenicienta* (1899), apenas cuatro años después de la creación oficial del cine. La misión del cine siempre se ha relacionado íntimamente con la razón de ser de la literatura, es decir, “los cuentos y las novelas, inspiración mayoritaria de los filmes, relatan historias; de forma semejante, las películas presentan argumentos. El cine vendría a ser pues, una «especie narrativa» más” (Baltodano, 2009, p.13). No hay que olvidarse del formato serie, un modo de cine que en nuestros días goza de gran popularidad entre los más jóvenes y gracias al cual podemos crear un mejor aprendizaje.
- Relacionar literatura y videojuegos: es un campo que se ha estudiado muy poco debido a que se trata de una realidad muy reciente y que,

sobre todo, abarca más el interés anglosajón debido a su potencia en cuanto a industria respecto a los videojuegos. Pero este formato narrativo no deja de compartir muchas de las características de la literatura.

-Aprendizaje colaborativo e individual: los trabajos que se realicen en base a las adaptaciones y al producto original serán tanto tareas realizadas de forma individual como proyectos colectivos donde varios estudiantes trabajen juntos. Siempre se intentará que esta elección sea personal dependiendo del tipo de proyecto que quieran crear. En tareas más ambiciosas siempre se les recomendará el trabajo en equipo ya que de esa manera podrán abarcar más terreno.

Como hemos dicho anteriormente no debemos olvidar la legislación, por lo que varios de los objetivos propuestos en nuestro proyecto de innovación coincidirán con los expuestos en el BOE, tanto para las asignaturas de Lengua y Literatura como de Literatura universal (de las cuales detallaré sus características en el siguiente capítulo). En cuanto a los objetivos de la asignatura de Lengua y Literatura que aparecen en la legislación, destaco:

- Estudio de las obras más representativas de la literatura española desde la Edad Media hasta el siglo XIX, a través de la lectura y análisis de fragmentos y obras significativas.
- Planificación y elaboración de trabajos académicos escritos o presentaciones sobre la literatura desde la Edad Media hasta el siglo XIX, obteniendo la información de fuentes diversas y aportando un juicio crítico personal y argumentado con rigor.
- Desarrollo de la autonomía lectora y aprecio por la literatura como fuente de placer y de conocimiento de otros mundos, tiempos y culturas (BOE, 2015, p.212)

Por el otro lado, estos son los objetivos de la asignatura de Literatura Universal que considero que tenemos en cuenta en este proyecto de innovación:

- Leer, comprender, analizar y comentar obras breves, fragmentos u obras completas significativas de distintas épocas, interpretando su contenido

de acuerdo con los conocimientos adquiridos sobre temas y formas literarias, así como sobre periodos y autores significativos.

- Observar, reconocer y valorar la evolución de algunos temas y formas creados por la literatura y su valor permanente en diversas manifestaciones artísticas de la cultura universal (BOE, 2015, p.222). Este último será de gran trascendencia para ver los puntos en común que tienen todas las adaptaciones que veremos más adelante

Generalmente, todo este tipo de trabajos se dirige hacia un objetivo más en particular, ideando el proceso de innovación hacia una época de la literatura predeterminada (Siglos de Oro, Romanticismo, etc.). Pese a que mi objetivo sea más general y pueda pecar en no detenerse en un movimiento determinado, queda más centrado en el objetivo de poner en el punto de mira la comparación de productos culturales a lo largo del tiempo, siendo uno de ellos el original (literario) y el otro la acción de adaptar en formato audiovisual. Mi objetivo es por lo tanto mostrar unos ejercicios tipo que pueden servir fácilmente para ese propósito. Las adaptaciones escogidas no responden a una lista infalible o a unas obras de mayor importancia, sino con las que considero que mejores resultados se pueden obtener.

Los **contenidos** específicos que hemos seleccionado para este TFM no son los únicos que pueden aparecer, sino que los aquí incluidos son los que he considerado que más se relacionan con las actividades propuestas en apartados posteriores. No obstante, los contenidos generales destacados en este trabajo son:

-Literatura española: estudio desde sus inicios hasta el siglo XIX. Observar sus principales características y autores de renombre junto a sus obras.

-El Romanticismo como movimiento de gran influencia en el futuro arte del cine.

-Literatura universal: destacar los grandes autores de la historia y relacionarlos con los movimientos literarios globales.

-La adaptación audiovisual: principios básicos de su funcionamiento y forma.  
¿Qué es lo audiovisual?

-Reconocer las adaptaciones audiovisuales más importantes de los últimos tiempos.

-El guion cinematográfico como nueva forma de escribir literatura.

-Aprender tanto literatura en español como aquella de otros gracias a la interacción entre obra original y su adaptación correspondiente. Destacamos obras de autores como Cervantes, Bram Stoker, o H.P Lovecraft.

-Analizar y trabajar con las adaptaciones audiovisuales mediante proyectos individuales y colectivos.

-Crear adaptaciones propias basadas en las películas, series y videojuegos observados en clase.

-Comparar cómo las sociedades han entendido las obras del pasado a la vez que comprender por qué las han adaptado de maneras distintas.

-Apreciar la diversidad como una realidad inherente a nuestra sociedad actual que ha ayudado al proceso de las adaptaciones<sup>1</sup>.

-Mejorar el trabajo en equipo mediante proyectos realizados en grupo, para así fomentar las competencias de trabajo con los demás.

-Crear un clima de respeto entre los compañeros mediante la interacción continua de todos los estudiantes.

Junto a estos objetivos y contenidos podemos hablar de las distintas **competencias** que se irán desarrollando mediante este proceso de innovación:

-Competencia comunicativa: varios de los proyectos tienen como objetivo final exponer delante del resto de los compañeros. La preparación previa, así como la evaluación de ese ejercicio, hará que los alumnos mejoren en su capacidad de comunicar información a los demás.

- Expresión oral: los proyectos en equipos que se realicen tendrán que ser defendidos delante del profesor y sus compañeros. Y no solo eso, sino que las adaptaciones que ellos puedan llegar a realizar también necesitan

---

<sup>1</sup> Muchas adaptaciones actuales deciden transformar la obra original hacia algo más cercano al público escogido. Por ejemplo, circunstancias tan distintas como la raza o etnia, la orientación sexual o el feminismo son constantemente introducidas en las adaptaciones para resultar cercanas y atractivas al público objetivo.

de un desenvolvimiento patente para que su creación llegue a sus compañeros. En cierta medida se convertirán en actores que necesitarán de las dotes de la expresión oral para poder comunicarse con efectividad.

- Expresión escrita: algunos proyectos no se dirigirán hacia la adaptación y se mantendrán en el formato más clásico. No debemos olvidarnos jamás de la importancia que tiene que nuestros alumnos adquieran una competencia mínima en cuanto a su capacidad de transmitir mediante lo escrito.
- Comprensión auditiva: gran parte de las clases se basarán en la proyección de películas y capítulos de series. Para que el proceso de aprendizaje mediante adaptación funcione los alumnos tendrán que analizar todos los matices posibles que vean en estos productos para después poder trabajar bien con ellos.
- Comprensión lectora: no todo recae en la adaptación, sino que la obra original tiene que ser leída para que todo ese trabajo tenga un punto de origen. Leer seguirá siendo algo trascendental en este tipo de proyectos, tan solo que la lectura no acabará en el libro, ya que se extenderá en otros medios.

-Desde luego que el conocimiento de las TIC y su uso por parte de los alumnos es también un objetivo de este proyecto y sin duda ayudará a desarrollar la competencia digital. Más allá de que las adaptaciones requieran de ordenadores o televisores para poder ser vistas, en los proyectos / trabajos que los alumnos deberán hacer el uso de estas será indispensable.

-Aprender a aprender: competencia básica siempre mencionada, pero siempre olvidada a la hora de la verdad. Algunas de las actividades irán exclusivamente dirigidas a la intención de hacer que los estudiantes adquieran unos hábitos de estudio adecuados. Y no solo de estudios, sino de mejorar su capacidad para la preparación de trabajos.

-Conciencia y expresiones culturales: los alumnos explorarán novelas, adaptaciones y videojuegos creados alrededor de todo el globo. Aprenderán la diversidad como un proceso por el cual las creaciones tendrán influencias de todo tipo de culturas. Es importante hacerles ver que la mezcla actual de culturas

es algo que viene de muchos años atrás y que sin duda será lo imperante en el futuro.



### 3. MARCO TEÓRICO

Este trabajo de innovación va a ir dirigido a un curso de 1º de bachillerato (tanto Lengua y Literatura como Literatura Universal). La razón que escojo para ello es que hay más libertad de cátedra por parte del profesor. Tanto la metodología como el contenido son más libres, por lo que un proyecto de innovación como el que nos ocupa puede encajar de mejor manera. En cursos como 2º de bachillerato tanto los profesores como los alumnos se ven agobiados por la proximidad de la prueba para acceso de la universidad conocida como EBAU. No obstante, pese a ser un estudio pensado para el curso de 1º de bachillerato las características del mismo -su versatilidad- hacen posible que se pueda adaptar a otros cursos o incluso niveles académicos.

¿Por qué tanto Lengua y Literatura como Literatura Universal? Porque son las únicas dos asignaturas que tienen la literatura como figura central de estudio. Si bien es cierto que asignaturas como Inglés o Historia pueden tener libros o novelas como su centro de atención por momento, necesitamos de materias donde la literatura sea un tema primario del principio al fin de las mismas. No quería escoger tan solo una de ellas porque sería desperdiciar adaptaciones de otras literaturas ajenas a la española que pueden servir como ejemplo perfecto dentro de este proyecto de innovación.

Para entender bien qué pretende este estudio, primero debemos esclarecer la definición de los principales términos que aparecerán de forma continuada en el trabajo. Así dicho, el primero de todos ellos será el de **adaptación**. Una adaptación será todo aquello que aúne un “conjunto de cambios que se realizan en una obra literaria, musical, etc., para destinarla a un medio distinto de aquel para el que fue creada” (diccionario de Oxford Languages). Como vemos, una adaptación puede realizarse en cualquier tipo de medio. La clave de nuestra innovación es que la adaptación se dirigirá a ser **audiovisual**. Definiremos todo lo audiovisual como “que se refiere conjuntamente al oído y a la vista, o los emplea a la vez. Se dice especialmente de métodos didácticos que se valen de grabaciones acústicas acompañadas de imágenes ópticas” (diccionario de la RAE). Por lo tanto, una adaptación audiovisual (que no cinematográfica, pues esto se constriñe en exclusividad al cine) será aquel cambio de una obra literaria destinado a un medio audiovisual como el cine, la televisión o los videojuegos.

Más adelante, en el apartado del estado de la cuestión, abarcaremos las características de la gamificación y los estudios previamente relacionados con los videojuegos, pero introduciéndonos en el apartado de **metodologías** utilizadas en el proyecto, cabe destacar que la gamificación es algo cercano. No aprenderemos A TRAVÉS del videojuego, ya que las enseñanzas no estarán dentro del mismo, pero sí aprenderemos JUNTO al videojuego. El videojuego nos servirá como hilo conductor de lo que queramos contar; una herramienta más dentro de las enseñanzas internas del TFM.

Aún con eso, la metodología utilizada en las actividades incluidas en este trabajo será la de **trabajo por proyectos**. Lo que nos interesa es que el aprendizaje se lleve a cabo gracias a una serie de proyectos que necesiten del aprendizaje efectivo de unos conocimientos determinados. No se intenta aquí memorizar unos datos acerca de cómo suelen funcionar las adaptaciones o de comprobar exclusivamente cuáles son las características de una obra, sino adaptar lo aprendido hacia una tarea personal, si puede ser de índole creativa.

El **trabajo en equipo** será también una de las características de este proyecto. De la misma manera que la cultura y el proceso de crear arte es algo colectivo (nuestras personalidades lo son), los trabajos a realizar en este proceso de innovación también necesitarán del buen hacer del trabajo en equipo. El trabajo por proyectos en equipo permite que los trabajos creados por los alumnos sean más atrevidos y extensos. Todo el esfuerzo que una sola persona no puede realizar debido al tiempo compartido con el resto de asignaturas puede paliarse con un trabajo común donde cada alumno tenga un cometido en particular. Aunque, sea dicho, e intentando atender a las distintas necesidades de los alumnos, los estudiantes podrán elegir realizar sus trabajos de forma individual (aunque siempre se premiará el esfuerzo común).

Y, por último, debemos destacar la necesidad de enseñar a los alumnos a **aprender a aprender**. Ya sea para realizar una actividad relacionada con la literatura o para otro tipo de actividades, es necesario que los estudiantes adquieran unas capacidades que les hagan ser personas individuales capaces de crear un aprendizaje autónomo. Debemos enseñar a los alumnos a ser independientes y no depender de continuo de la presencia de un profesor que les dé unos conocimientos determinados. Por eso se les da libertad dentro del

proyecto. No necesitamos que sea el profesor el que les diga qué es lo que tienen que hacer en todo momento, siendo la clase una sesión magistral. El profesor deberá guiarles, y sobre todo en este proyecto, enseñarles y darles todas las herramientas necesarias para que los alumnos sepan qué hacer con ellas; pero deben convertirse en “autores” de las mismas mediante el ensayo y el error. Debemos entender la figura del profesor como la de un experto que guía a unos discípulos en su búsqueda de aprendizaje.

Y otra característica trascendental de este proyecto es la de transversalidad absoluta que posee. Nuestro proyecto de innovación se basa en la capacidad de transversalidad que tiene la literatura para influir a todo tipo de artes. Y esta característica hará que este proyecto pueda aplicarse en muy distintas circunstancias educativas y siempre pueda funcionar gracias a ello.

Acerca del **Constructivismo**, en este proyecto tiene fuerza en medida que se entiende que el aprendizaje es un proceso, no un estado. En este TFM el alumno será el que construya su aprendizaje en base a unos conocimientos previos y esa interacción con lo adquirido recientemente. Por lo tanto, al ser esto una interpretación por parte del alumno, debemos analizar por qué ha llegado a tal conclusión y qué herramientas se han utilizado para ello. Esto requiere de una implicación máxima tanto del profesor como del alumno. El estudiante debe estar concienciado en su propio proceso de aprendizaje, mientras que el profesor deberá guiarle en lo posible en ese viaje que estará iniciando.

El **Conductismo** no tendrá mucha importancia en este TFM. Es obvio que parte de esta metodología aparecerá dentro de nuestra aula. Los estímulos aparecerán en forma de actividades entretenidas que ellos verán como algo positivo, y, por lo tanto, trabajarán porque saben que es algo constructivo para ellos. Además, en el cómputo general podrá entenderse el aprendizaje como un éxito debido a que el conocimiento final puede verse como la suma de partes más pequeñas.

Sí que podremos observar en este desarrollo corrientes más claras como el **Enfoque comunicativo**, el cual tendrá protagonismo a lo largo de todo el proyecto de innovación. Aquí el centro de atención no serán los contenidos o lo que se vaya a enseñar en clase, tampoco lo será el profesor, sino que el centro

de atención absoluto será el estudiante, ya que va construyendo su conocimiento a medida que pasa el tiempo. Este TFM lo hará mediante proyectos y trabajos junto a la metodología anteriormente señalada. Lo teórico dará paso a lo práctico. El fin de estas enseñanzas es que ellos sean los que vean las diferencias entre lo original y la adaptación y con ello saquen conclusiones **propias** de cómo ha sido el proceso de cambio. El profesor estará allí para guiarles, indicarles en sus errores, pero no para dictarles en el proceso de aprender.

También se puede ver la fuerza del enfoque comunicativo en este TFM gracias a dos puntos, la motivación y la creatividad. Constantemente se necesita de la motivación del alumno en este tipo de innovación. De hecho, se ha basado la novedad de este proyecto en la aceptación de que actividades como las películas o los videojuegos suelen **motivar** más a los alumnos que la propia literatura. Por eso existe la necesidad de creatividad para llegar a unos alumnos que ante tantos estímulos necesitan de algo nuevo y llamativo en las clases. La renovación debe ser un proceso continuo en el aprendizaje. En esta sucesión de actividades, tal como dice el enfoque comunicativo, se aplica el trabajo en equipo o colaborativo. Trabajar de forma aislada puede dar una perspectiva de futuro errónea a los estudiantes, que casi seguro deberán realizar sus futuros trabajos o quehaceres junto a más personas. Si les aislamos en su trabajo individual -que siempre será posible y optativo- no aprenderán las habilidades -desarrolladas más arriba como competencias- necesarias para un buen aprendizaje.

## 4. ESTADO DE LA CUESTIÓN

Para poder estudiar bien todos los estudios anteriores a este que nos ocupa debemos separar en tres este análisis del estado de la cuestión:

### 4.1. Aprendizaje a través del cine

Es sin duda el apartado de este proyecto con el que más se ha trabajado tradicionalmente desde las aulas. Son varios los autores que han hablado del poder didáctico y pedagógico del cine, destacando su facilidad para ser narrador de historias. Podemos destacar a María García Almiburu, teorizadora que afirma “que el cine puede convertirse en un eficaz aliado en la tarea educativa” (De la Asunción, 2015, p.19). El cine sería algo cercano al alumno, algo no demasiado complicado para que su aprendizaje fuese sencillo y ameno. Para Amilburu, el cine funciona como herramienta perfecta debido a que “se fundamenta en el hecho de que este aprendizaje se realice a través de inferencias lógicas, desarrollando la capacidad de reflexión en el alumno” (Ibídem). En este grupo de estudiosos podemos incluir a Juan Maresma Durán, para el cual “el Cine y literatura son fuentes inagotables de materiales para la clase y ambos introducen en el aula usos auténticos de lengua, producidos por y para el hablante nativo” (Maresma, 2011, p.518). Y es que no hay que olvidar que el aprendizaje será efectivo cuanto más reflejado se vea el estudiante en lo que está observando. El modelo del cine, siempre actualizándose y buscando, como una empresa, los gustos de los nuevos consumidores para poder llegar mejor a ellos, es algo que la literatura en solitario no puede asumir. La literatura en muchas ocasiones es algo mucho más individualizado, creado por el mero hecho de crear arte o realizado desde un solo punto de vista.

Podemos destacar también a otro importante teorizador sobre la capacidad del cine como herramienta de aprendizaje, siendo este Enrique Martínez-Salanova. De él destacaremos el estudio denominado *Aprender con el cine, Aprender de película*, donde se va desarrollando qué tipo de aprendizaje humano puede aprenderse a través del cine. Vemos aspectos tan importantes como “la formación de una sensibilidad (...), el desarrollo de la capacidad creativa del alumno (...), la potenciación de la dimensión cognoscitiva (...) y el desarrollo de la dimensión expresiva (De la Asunción, 2015, p.20-21), por lo que se observa con facilidad la potencia del cine como herramienta pedagógica.

Y es que, por otro lado, no podemos dejar de analizar el cine como espectadores. Todo lo que vemos siempre es relacionado de manera inconsciente con otras experiencias personales, por eso la transversalidad es tan importante en el cine. Si de forma inconsciente invertimos nuestra visualización en “analizar la actuación de los protagonistas y muchos otros factores, que no solamente indican cuál es el mensaje de la película o de cada secuencia, nos enseñará a ver cine” (Martínez-Salanova, 2003) y no solo eso, sino que, gracias al método de adaptación, extraer (o comparar) las características de la obra original y su adaptación cinematográfica.

En los últimos años también son comunes los TFM o proyectos de innovación que tienen como objetivo el uso del cine para el aprendizaje de literatura (en ocasiones de ciertas etapas en particular de la historia de la literatura). Ya en este trabajo dentro de la bibliografía se pueden encontrar algunos ejemplos que hemos utilizado como citas dentro del proyecto. Es un campo que está creciendo considerablemente debido al éxito que tiene y a la buena recepción por parte de los alumnos.

No hay que olvidar tampoco el formato serie, descendiente del cine, pero con distinto registro. Esta dimensión del cine, que vive su edad de oro, ofrece mayores dificultades en algunas ocasiones, aunque como veremos en el siguiente capítulo puede hacer de una adaptación (o inspiración) algo más extenso y más cuidado que una película que debe permanecer, generalmente, por debajo de las tres horas de duración. Esto ayudará también a realizar actividades que tengan siempre algo en común (la serie o programa televisivo) durante un lapso de tiempo mayor que el de mera visualización de una película. Al final una película, si a adaptaciones nos referimos, puede atreverse a tener como referencia una obra original, no más. Sin embargo, las series, debido a su característica episódica, es capaz o de realizar una adaptación de manera mucho más exacta o, por otra parte, realizar varias adaptaciones a lo largo de sus capítulos. Sea como sea veremos que el formato serie puede funcionar incluso mejor que el cine como producto pedagógico.

#### **4.2. Aprendizaje a través de los videojuegos**

Se trata de un campo mucho más moderno que el anterior, por lo que la bibliografía disponible es sin duda mucho menor, sobre todo en español, ya que

se trata de una industria muy arraigada en territorios anglosajones como EE. UU y Reino Unido o asiáticos como Japón y Corea del Sur, y no tanto en el ámbito hispanohablante. Pese a ser moderno, su importancia ha crecido en los últimos años de manera exponencial. Generalmente siempre se ha tratado al cine como el arte “estrella” en cuanto a las ganancias e importancia en la cultura popular, pero el videojuego y todo el movimiento “gaming” ha pasado a ser la industria audiovisual más importante de los últimos tiempos. Ya en el año 2018, solo en España, se ha comprobado que “el sector de los videojuegos supera al cine y la música en el ocio audiovisual” (Marketing Directo, 2018), algo que es superado en importancia en países como Estados Unidos, donde los videojuegos han pasado a ser incluso una nueva forma de deporte. Esta importancia va ligada sin duda alguna a los más jóvenes. La edad media de los “gamers” o videojugadores actuales ha ido creciendo a medida que han pasado los años, pero esta edad sigue siendo bastante reducida, sabiendo que en España el 25% de los jugadores actuales son menores de edad. Esto es un porcentaje muy grande del que debemos ser conocedores para observar la importancia que los videojuegos han adquirido en nuestro día a día.

Podemos destacar sin duda la metodología didáctica de la **gamificación**. No vamos a utilizar en este proyecto esta metodología, pero sí tiene suficiente relación como para entenderla como algo relacionado con lo que estamos tratando. Una breve definición de este proceso de aprendizaje sería la de “el uso de mecánicas, elementos y técnicas de diseño de juegos en contexto que no son juegos para involucrar a los usuarios y resolver problemas” (Borras, 2015, p.4). En este TFM no nos vamos a basar en las mecánicas de los videojuegos para que haya un aprendizaje de la literatura, sino que vamos a utilizar todo lo que un videojuego conlleva como un medio más por el cual las adaptaciones pueden aparecer. Aunque lo explicaremos más adelante, aquí la búsqueda u objetivo será en que los alumnos noten las diferencias entre las adaptaciones y el producto original y a través de ello sepan ver cómo ha cambiado la sociedad o cómo actualmente somos capaces de ver los trabajos originales. La gamificación tradicionalmente se basa en los premios o bonificaciones que los jugadores ganan a medida que van “pasándose” el juego. La literatura viene aprendida por un estímulo (el ganar algo dentro del videojuego) siendo esto un producto claro

del condicionamiento clásico, tan solo que llevado hacia lo actual. Así, por ejemplo, en la gamificación, los estudiantes irán ganando puntos “que se otorgan cuando se realiza algún tipo de acción. Crean una sensación de progreso para el usuario y le devuelven inmediatamente información sobre las acciones que realiza, correctas o incorrectas” (ibídem p.17). En mi proyecto no se utilizará por lo tanto ninguna de estas características, sino que nos centraremos más en la comparación mediante la observación.

A pesar de ser algo novedoso y quizás alejado de nuestra tierra, sí que existen estudios que hablan del uso de los videojuegos como herramienta para la enseñanza. Así, podemos destacar el proyecto de investigación “Narrativas Transmediáticas en la Literatura y los Videojuegos” realizado por la Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa, proyecto que habla de lo transmedia y su fácil relación con los videojuegos. Y es que en gran parte en eso se basa lo transmedia, en la transversalidad de la literatura y lo narrativo para extenderse a distintos medios. Lo explicaré con más detalle dentro del apartado de mi propuesta, pero una adaptación puede extenderse a más de un medio fácilmente, convirtiéndose en un producto transmedia sin precedentes. Por ponerlo en contexto, pensemos en *El señor de los anillos* del aclamado autor sudafricano J.R.R. Tolkien. Su famosa novela se ha visto adaptada tanto a películas, series como videojuegos. Es un ejemplo perfecto de que una narración original puede ir adaptándose a lo largo de las décadas de manera constante manteniéndose vigente. Sus obras, con cerca de ochenta y noventa años, siguen siendo relevantes en la actualidad, aparte de por su indiscutible calidad, por estas adaptaciones que han permitido que sigan siendo algo actual. Esto habla muy bien de las adaptaciones (y el nuevo medio escogido para la misma) como un artilugio “para irradiar, desde sí hacia el exterior, suposiciones de un mundo mejor partiendo del actual estado del nuestro y, si es posible, dirimir las causas de su fracaso o de su éxito en esta titánica tarea” (Núñez, Castillo y Estela, 2016, p. 105).

El proyecto dista un poco de todos estos estudios en que yo me centraré en la adaptación. No queremos conocer el contexto histórico de la obra, sino inferir las características de la misma a través de la comparación de lo original con su adaptación.



## 5. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN DIDÁCTICA

Mi propuesta se basa en la capacidad de los alumnos de observar las diferencias entre el producto original y su adaptación audiovisual. Cuando somos capaces de ver las diferencias que hay entre dos productos (habiéndolos trabajado previamente), somos capaces de ver las características de los mismos. Y no solo eso, sino que, gracias a las diferencias narrativas, visuales, o descriptivas que los alumnos noten, verán qué ha cambiado en nuestra sociedad para que nuestra imagen de esa obra original haya cambiado tanto. Por lo tanto, tendré en cuenta un punto de vista diafásico en estas actividades. No hay que olvidar que las grandes novelas son hijas de su tiempo, y como tal, en ellas se recogen las características de la sociedad de la época. Entendiendo cómo era entonces la realidad y cómo es ahora es cuando podemos comprender de verdad todas las particularidades de una obra.

Para introducir las distintas actividades no lo dividiré según las dos asignaturas a las que atendemos, sino según el medio que ha adaptado la obra original. Por lo tanto, veremos que en este proyecto se trabajará con adaptaciones cinematográficas, seriales y de videojuegos. Las obras originales, novelas en su mayoría (o hechos de la época relacionados íntimamente a las mismas) no tienen por qué ser leídas al completo. El profesor entregará a los alumnos los extractos que considere necesarios para compararlos con la adaptación audiovisual. No obstante, siempre se recomendará por parte del profesor que los alumnos hagan una lectura completa del texto, y será obligatorio cuando este sea lo suficientemente asequible para los estudiantes. Asimismo, será obligatorio que los alumnos lean estos extractos o el texto completo ANTES de que analicen la adaptación, ya que debemos partir siempre de lo original para luego cotejarlo frente a su adaptación. Si lo hacemos al revés podríamos perder la referencia primaria, el texto original, y creer que los cambios producidos se deban a otras razones, o el mismo interés del alumno por considerarlo un paso hacia atrás.

Antes de introducirnos de lleno en las distintas actividades tipo, tenemos que tener en cuenta ciertas circunstancias mediante las cuales deben ser realizadas estas actividades dadas las características de las obras adaptadas:

- Las adaptaciones cinematográficas conviene que sean vistas en el aula. Entiendo que la mayoría de películas tienen una duración mayor que cualquiera de las clases, que rondan una hora, pero siempre es bueno que los alumnos tengan al profesor cerca para poder aclarar dudas en el momento después de su visualización. Además, los alumnos podrían no tener los medios suficientes para ver en sus hogares dichas películas, por lo que por buscar la igualdad entre todos los alumnos es mejor o bien utilizar las clases de su asignatura como aula de audiovisuales o reservar otras horas para dicha visualización.
- En cuanto a las series, debido a la duración menor de sus capítulos, sí que deberán ser vistas en clase junto al profesor. No necesitamos de la proyección en el aula de toda la serie o toda una temporada, sino que el profesor puede escoger los capítulos o momentos que mejor se van a adaptar a los ejercicios que va a proponer en el aula.
- En el caso de los videojuegos es más complicado. De tratarse de juegos cortos y con no demasiados requisitos podría utilizarse el aula de informática del centro como lugar para jugarlos. En su defecto, si esto no podría realizarse, siempre podría verse la actividad como una tarea optativa donde los alumnos que tengan acceso a un ordenador puedan realizarla.

Antes de introducirnos de lleno en los distintos ejercicios propuestos para ejemplificar mi propuesta, es conveniente detenernos un poco en el tipo de **evaluación** que estos ejercicios tendrán dentro del aula. Pese a que puede realizarse una programación al completo alrededor de este concepto de aprendizaje a través de las adaptaciones, no es lo más conveniente debido a las desventajas que se indicarán en el capítulo siguiente. Por lo tanto, debemos evaluar la realización de estos ejercicios como una evaluación formativa y sumativa donde se observe el proceso de aprendizaje y se estudie cómo se ha aplicado el estudiante a la hora de realizar los distintos proyectos, además de valorar cómo ha sido ese aprendizaje final mediante los proyectos a realizar. No podríamos basar toda la nota del curso en esta serie de ejercicios o trabajos, pero sí podrían tener una importancia considerable, de entre dos o tres puntos, dentro de la nota final de cada evaluación. Debemos, a su vez, considerar esta

evaluación como **individualizada-personalizada**, ya que los ejercicios, al basarse en procesos de creación individuales y propios, no deben ser evaluados bajo un punto de vista en exclusivo. Cada alumno tendrá una forma de creación personal, y en tanto que sea realizado con esfuerzo y cumpla unos requisitos mínimos, no se puede comparar con otro que sea completamente distinto, ya que responden a mentes completamente particulares. Es importante, mientras preservamos el aprendizaje general, intenta centrarnos en las individualidades.

Cabe destacar que los ejercicios relacionados con los videojuegos deberán ser siempre, por regla general, optativos, ya que debido a sus características no todos los alumnos podrían acceder a su realización. Con esto, serán ejercicios que siempre sumen, no resten, y que no perjudicarán a aquellos que no puedan acceder a un ordenador para confeccionar los proyectos.

### 5.1. Adaptación cinematográfica: Drácula y Don Quijote

La adaptación de esta primera obra será por lo tanto una tarea / proyecto dentro de la asignatura de Literatura universal. *Drácula* de Bram Stoker se trata de una de las películas más adaptadas de la historia de la literatura. A lo largo de las décadas han ido surgiendo nuevas versiones que recogen en cierta parte las características de su sociedad y el vistazo que esta hace a sociedades previas. El escritor irlandés, sin saberlo, creó en 1897 un arquetipo que se iría repitiendo a lo largo de la historia tanto de la literatura como del cine.

Gracias a esta basta cantidad de adaptaciones de la obra, *Drácula* se ha convertido en uno de los mejores ejemplos de cómo una sociedad puede retroceder y recoger la misma narración una y otra vez a lo largo de su historia.

A continuación, recogeré varias actividades que pueden funcionar alrededor de esta obra en cuestión:

#### 5.1.1. Actividad 1 – Dráculas por el tiempo

En la obra de Bram Stoker se realiza una larga descripción de los rasgos físicos más característicos del conocido conde Drácula. La descripción aquí adjuntada está convenientemente recortada para que no resulte demasiado extensa tanto para el trabajo como para los alumnos:

Su cara era fuerte, muy fuerte, aguileña, con un puente muy marcado sobre la fina nariz y las ventanas de ella peculiarmente arqueadas; con una frente alta y despejada, y el pelo gris que le crecía escasamente alrededor de las sienes, pero profusamente en otras partes. Sus cejas eran muy espesas, casi se encontraban en el entrecejo, y con un pelo tan abundante que parecía encrespase por su misma profusión. (...) La boca (...) era fina y tenía una apariencia más bien cruel, con unos dientes blancos peculiarmente agudos. (...) Sus orejas eran pálidas y extremadamente puntiagudas en la parte superior; el mentón era amplio y fuerte, y las mejillas firmes, aunque delgadas. La tez era de una palidez extraordinaria. (...) Su aliento era fétido. [extracto del Conde Drácula].

El objetivo de esta actividad es comparar las características físicas del conde Drácula a lo largo de las adaptaciones audiovisuales que se han hecho de él. Como se podrá observar más abajo, las diferencias con lo aquí narrado en ocasiones son notables, mientras que en otros momentos apenas son perceptibles. Hay épocas en las que las características del conde se acercarán a los cánones de belleza del momento, mientras que otras caracterizaciones del personaje se alejarán de lo bello y optarán por una imagen más arcaica o incluso terrorífica. Las imágenes que se pueden señalar a los estudiantes serán las siguientes:



Imagen 1. *Nosferatu, eine Symphonie des Grauens* (1922) de Friedrich Wilhelm Murnau siendo el monstruo interpretado por Max Schreck



Imagen 2. *Drácula* (1931) dirigida por Tod Browning y Bela Lugosi como el vampiro.



Imagen 3. *Dracula: Prince of Darkness* (1966). Dirigida por Terence Fisher y protagonizada por Christopher Lee.



Imagen 4: *Bram Stoker's Dracula* (1992). Dirigida por Francis Ford Coppola y aparece Gary Oldman en el papel de Drácula



Imagen 5. *Dracula untold* (2014). Dirigida por Gary Shore y Luke Evans como protagonista

Estas son algunos de los fotogramas de las películas que se pueden incluir (o escenas de las películas en el aula) para que ellos puedan observar bien las diferencias. No tiene por qué remitirse tan solo al personaje de Drácula, sino que otros también muy importantes en la novela (Jonathan Harker, Lucy Westenra o Van Helsing). Después de que observen las imágenes las preguntas que se les puede hacer son las siguientes:

- ¿Cuáles son las principales diferencias entre la descripción original con las adaptaciones siguientes?
- ¿Hay alguna adaptación que respete el trabajo original e intente ser lo más fidedigna posible?
- Indica las características físicas de cada representación y analiza libremente por qué crees que los directores y guionistas se decantaron por esta representación.

Después de estas pertinentes preguntas llega el proyecto que se les propone realizar. En base a todas estas caracterizaciones, ellos deberán **construir el personaje de Drácula** según la imagen que tengan de este en sus mentes. Pueden buscar retratos ya creados o realizar uno desde la nada, pero la condición que sí es obligatoria es que su adaptación tiene que ser por un medio ajeno a la literatura (un cuadro, una imagen, un vídeo...), por lo que la opción de

juntarse en grupo es recomendable si quieren crear una versión lo más elaborada posible. Pero más allá del medio al que se adapta su propia descripción, no hay ningún tipo de límites. La libertad creativa por parte de los alumnos es absoluta.

### 5.1.2. Actividad 2: La historia real de Drácula

Detrás de la mística figura del Conde Drácula se esconde parte de verdad. Es sabido por todos que Bram Stoker se inspiró en una figura real del siglo XVI, Vlad Tepes. Este gobernante, príncipe de Valaquia, destacó por su fiereza y los violentos castigos infringidos a sus enemigos. La historiografía en ocasiones mezcló realidad con leyenda, por lo que a Bram Stoker le llegó una figura totalmente maligna. De esa impresión terrible del Vlad Tepes original surgió el vampiro clásico.

Mediante esta actividad animaremos a los estudiantes a indagar sobre la figura detrás de la literatura, para que aprendan que en muchas ocasiones la realidad es tan increíble y entretenida como la ficción. Para ello prepararemos la visualización en clase de la película *Vlad the impaler* (2020) una película que se basa más en buscar la historia verdadera (realista y violenta) más que la influencia posterior de Drácula. La película, al ser reciente y con unos motivos muy cercanos a ellos (se presenta como una mezcla de las famosas series *Juegos de tronos* y *Vikingos*), considero que es mejor que otros productos quizás más afamados, pero más antiguos, que quizás ellos noten como algo añejo y muy alejado de sus perspectivas actuales. Sea como sea, estas películas más antiguas como pueden ser *Vlad Tepes* (1979) o incluso grandes documentales como el episodio dedicado a su historia que salió en el celebrado documental *in search of history* (1996 – 2000), pueden llegar a funcionar en el aula.





Vídeo 1: trailer de *Vlad the impaler* (2020)<sup>2</sup>

Después de ver el filme se les puede hacer las siguientes preguntas o iniciar un debate / conversación a partir de ellas:

- ¿Hay algún rasgo real en el Drácula de Bram Stoker por el cual podamos identificarlo con Vlad Tepes?
- ¿Conoces alguna otra adaptación o película biográfica donde su figura se represente?
- ¿Qué otros personajes históricos que conozcas destacaron por la virulencia de sus actos?
- De la historia que ha llegado hasta nuestros días, ¿qué es ficticio y qué es real? ¿Cómo se puede comprobar? ¿Tiene la historia un lado partidista?

El proyecto que se les mandará hacer será el de **buscar otros personajes históricos** semejantes a Vlad Tepes y que hayan podido también **derivar en personajes fantasioso o terroríficos de la literatura universal y escribir un ensayo** de unas 5 hojas sobre el mismo (de nuevo hay completa libertad en cuanto a los objetivos del ensayo). Sería interesante anotar también si estos personajes históricos han sido el centro de atención de alguna película que

---

<sup>2</sup> La película es de muy reciente estreno y no encontrados links en Internet para poder adjuntarlos en este TFM.



hablase sobre sus vidas, por lo que este proceso de influencia – creación – adaptación estaría completo. Son cuantiosos y se les puede proponer algunos por si tienen problemas en encontrar algunos lo suficientemente relevante:

-Elisabeth Bathory: esta condesa húngara del siglo XVI se cree que es también influencia de Bram Stoker y su personaje Drácula. Más allá de esta influencia, la imagen de vampiresa o incluso bruja también fue influenciada por este personaje histórico. Una adaptación con la que se puede trabajar es *Bathory. La condesa de la sangre* del año 2018.

-Giovanni Aldini: fue un científico de origen italiano descubridor del galvanismo, ciencia que consiste en crear “electricidad producida por el contacto de dos metales diferentes sumergidos en un líquido” (Oxford Languages). En ocasiones esta pseudociencia se relacionó con la intención de intentar revivir a los muertos (experimentos con cadáveres de animales donde mediante la interacción con los miembros y la electricidad estos se movían), y desde luego el galvanismo es una de las razones que se mencionan en el proceso de resurrección del monstruo de Frankenstein. Al no existir una película que se base en la vida de este científico, se puede proyectar en clase cualquiera de las múltiples adaptaciones que existen sobre la novela original de *Frankenstein o el moderno Prometeo*

-Mocha Dick: esta ballena se trataría de la influencia real tras el personaje literario de Moby Dick. Esta imponente ballena blanca se cree que destruyó veinte barcos balleneros y que sobrevivió a ochenta intentos de caza. El animal sucumbió a los ataques en 1838 después de que intentara ayudar a una ballena hembra que había sido atacada junto a sus cachalotes. A lo largo de la historia se han realizado múltiples adaptaciones, siendo una de las más modernas *En el corazón del mar* (2015), siendo un producto muy actual, de grandes efectos visuales y especiales que sin duda resultará muy entretenida para los estudiantes.

Ellos podrían incluir cualquier personaje histórico, por poco célebre que fuese, si son capaces de explicar por qué creen que han influenciado obras posteriores. No tienen por qué ser siempre personajes fantásticos o terroríficos, pero sí que se deberá intentar que se acerquen hacia ese género en particular.

Si lo deseamos, incluso dicho ensayo, que podría caer en lo tradicional y alejarse un poco del proceso de innovación, podría conmutarse por un **monólogo** por parte de los alumnos intentado crear mediante la teatralidad un proceso donde el estudiante presente las características principales de ese/esa personaje histórico/a y cómo ha influenciado a la literatura personal. Este monólogo sería de máximo cinco minutos e incluso podría proponerse la interacción entre personajes, creando una conversación que sin duda sería más lúdica e interesante para el desarrollo de la actividad.

### 5.1.3. Actividad 3: *Don Quijote por el mundo*

Las siguientes actividades versarán sobre la figura de la novela *El ingenioso hidalgo don Quijote de la Mancha*. Esta novela, cumbre de la literatura española y considerada por muchos una de las más importantes de la historia de la humanidad, es también a su vez una de las obras más adaptadas audiovisualmente de la que se tiene recuerdos. Al tratarse de una obra de tal importancia, las adaptaciones no solo han venido de nuestro país. El objetivo de esta actividad es demostrar a los alumnos la verdadera trascendencia que ha tenido esta obra a lo largo y ancho del globo. Para empezar, se proyectará en clase la siguiente adaptación. Esta será la malograda *El hombre que mató a Don Quijote* (2018) dirigida por el afamado director y actor Terry Gilliam pero que resultó ser un fracaso en cartelera, a la vez que tiene el récord de ser la película que durante más tiempo ha estado rodándose (en ocho ocasiones se ha intentado, con más de 19 años en total)



Vídeo 2. Tráiler de El hombre que mató a Don Quijote

Después de su visualización se puede iniciar el ya acostumbrado debate / ronda de participaciones en base a los siguientes temas:

- ¿Qué diferencias se observan con la trama original de la obra de Cervantes?
- ¿Qué pasajes célebres de la obra original se han incluido aquí? ¿Cuáles no?
- ¿Te imaginabas así a los personajes? ¿Responden a la descripción realizada por parte del autor?

Después de estas preguntas (o cualquier otras) se les puede introducir el proyecto. En este caso se les mandará que busquen al personaje de Don Quijote por el mundo. Con esto quiero decir que los alumnos, divididos por grupos, deberán buscar todas las adaptaciones audiovisuales que se han hecho a lo largo de la historia en todos los rincones del mundo. Para ello es conveniente que se separe a los alumnos por grupos y que cada uno de estos realice su búsqueda en un territorio geográfico determinado (EE. UU, Sudamérica, Europa) para que así, juntando todos, quede demostrada la inmensa importancia que nuestra obra ha tenido. Esta búsqueda se reflejará en un documento Word o PDF (el formato Excel puede funcionar también bastante bien) donde se recojan los siguientes datos:

- Nombre de la película.
- Año.
- Director.
- Productora.
- Guionista.
- Actores principales.

Si alguno de estos datos no se pudiera encontrar no sería algo de importancia, pues es comprensible que en producciones indies o de bajo presupuesto no se consiga todos los datos posibles. La lista no sobrepasará las treinta adaptaciones y se intentará que siempre en lo posible el mínimo sea de diez (debido a su importancia en todo tipo de mercados habrá este número de adaptaciones).

Cuando hayan buscado las obras cada grupo tendrá unos quince minutos en clase para exponer su trabajo de manera resumida, donde intentarán en lo posible mostrar algún vídeo o fotogramas de las adaptaciones y explicarán

algunas de sus principales características (o por qué destacan esas adaptaciones sobre otras). Al igual que en otras actividades, la obra de Cervantes se podría conmutar por otra.

## 5.2. Adaptación serial: El ministerio del tiempo

Esta serie de creación española ha sido uno de los productos nacionales de mayor éxito de los últimos años pese a su difícil trama; la de un Ministerio del Tiempo que intenta preservar la historia de España de los ataques de villanos sin escrúpulos. Esta serie, al tratar sobre nuestra extensa historia, tiene en su interior una cantidad excepcional de personajes que aparecen constantemente a lo largo de la serie, por lo que toda ella es un ejemplo perfecto de adaptación audiovisual tanto de obra original como de *biopic* de personajes.

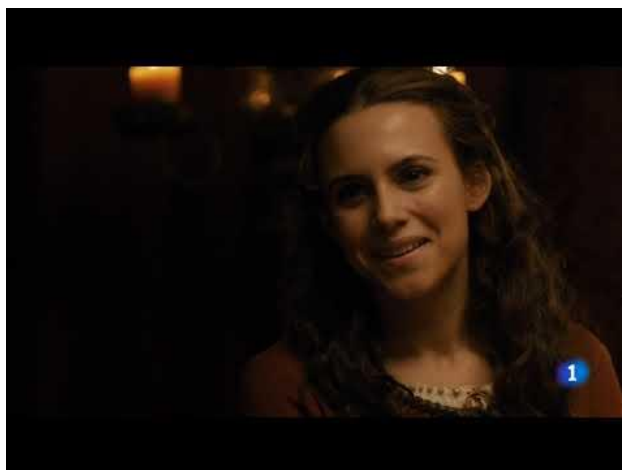
Cabe anotar que la serie a su vez también está llena de elementos fantásticos propios de la ciencia ficción, por lo que es menester avisar a los alumnos que no todos los datos que encontramos en la serie son reales, sino que en algún momento sucesos o características pueden haber sido cambiadas para encajar con el guion original de la serie. Dicho esto, paso a explicar algunos de los ejercicios que propongo para trabajar con esta excelente serie.

### 5.2.1. El Cid: la leyenda que no es verdadera

Durante el primer episodio de la segunda temporada de la serie la patrulla<sup>3</sup> debe viajar al pasado ya que se les han informado de que unos huesos, pertenecientes al Cid, han aparecido en Valencia, algo que no debería haber ocurrido. Su misión es la de comprobar si esos restos son verdaderos y qué ha podido pasar. Cuando viajan al pasado antes de que esto suceda, uno de los miembros del grupo, Amelia, nota que algo no funciona. Antes de decirles a los alumnos qué es lo que no funciona (se puede pausar en este momento la serie o no enseñarles todavía el extracto) se les debe preguntar qué es lo que ocurre, por qué creen que Amelia duda de El Cid. Para ello deben ser medianamente conocedores del texto original y los pasajes que en él se narran.

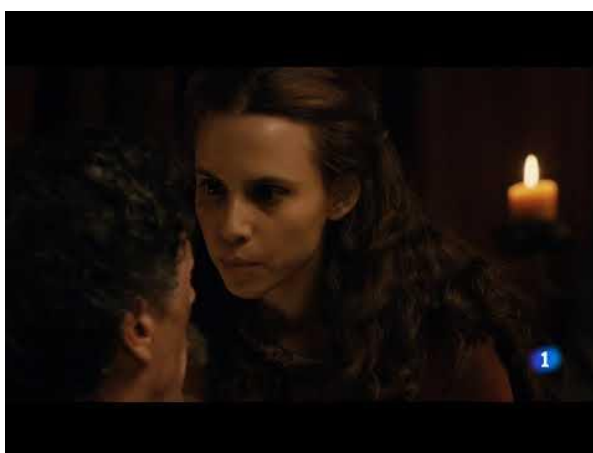
---

<sup>3</sup> Así se llama a los equipos que el Ministerio manda en sus misiones hacia el pasado.



Vídeo 3. Amelia duda de El Cid

Después de que los alumnos debatan sobre cuál es el error, el profesor se lo dirá. Como bien es sabido, todo lo que es narrado en el poema épico del *Cantar del Mío Cid* pertenece a una leyenda, y no al personaje histórico real que llegó a ser Rodrigo Díaz de Vivar. Después de la explicación se puede seguir con el episodio, donde Amelia habla con sus compañeros para indicarles qué es exactamente lo que no funciona bien.



Vídeo 4. Amelia descubre los fallos de El Cid.

El proyecto que puede seguir a este pequeño extracto es el de que ellos mismos busquen novelas, poemas, narraciones sobre figuras históricas reales que hayan podido transmitir a nuestros tiempos modernos un tipo de **información no veraz**. Esta búsqueda también puede extenderse, y así se desea, a películas que de nuevo incurran en este tipo de errores a la hora de

hablar de dichos personajes históricos. El proyecto consistirá en un trabajo de cinco hojas donde los alumnos expongan las características de esas obras, y, sobre todo, cuáles son los cambios que se produjeron entre el personaje real y la información que nos ha llegado hasta nuestros días a través de la literatura española.

### *5.2.2. El Lazarillo de Tormes: personaje que pudo ser real*

En esta ocasión la patrulla debe viajar a la Salamanca del siglo XVI para investigar una serie de sucesos extraños que han cambiado el devenir de los tiempos. Pero, lo que ocurre a continuación Amelia, de nuevo, no puede creérselo. Estando de camino a la famosa urbe medieval se encuentran con un joven que cuenta una serie de anécdotas que la sabia Amelia conoce muy bien. He aquí el extracto de este momento:



Vídeo 5. Lázaro y el ciego

En efecto, este joven, totalmente real, es sin duda Lázaro de Tormes, personaje que se creía hasta entonces totalmente ficticio. Ahora el problema es doble, ya que también tiene que ayudar al Lazarillo debido que por conocer a la patrulla se ha metido en problemas.

Después de la proyección de este capítulo (o extracto), se puede iniciar el siguiente debate / conversación:

- ¿Está bien realizada la adaptación de tan famoso suceso de *El Lazarillo de Tormes*?

- ¿Qué otra escena te hubiese visto ver adaptada de este modo?
- ¿Pudo existir el Lazarillo? ¿Crees que su anónimo autor pudo haber conocido en la vida real al protagonista de sus historias?

Para este episodio de *El ministerio del tiempo* propongo un proyecto por el cual los alumnos, en grupo, realicen una adaptación propia imitando el estilo de la serie donde ellos se vean en una aventura con algún personaje histórico relacionado con la literatura o, por otra parte, se introduzcan de lleno en la narración de una novela y decidan cambiar la historia tradicional de la misma. Entendiendo que los medios no son los suficientes como para crear una adaptación de tinte profesional, cabe mencionar que:

- La duración será de un máximo de diez minutos y un mínimo de cinco, para que todos los alumnos estén en igualdad de condiciones y la visualización de estas adaptaciones sea posible, en términos de tiempo, dentro de las clases.
- El vídeo no tiene por qué tener ni una gran edición ni unos grandes medios detrás. Puede ser grabado con el móvil o cualquier aparato casero. Si el centro dispusiera de algún tipo de videocámara, podría prestarse un aula y una hora a los grupos que así lo pidieran para realizar el vídeo.
- Ante todo, se pedirá creatividad. Da igual si el producto final no es de calidad, lo que más importa es que ese mundo que mezcle realidad con ficción recuerde al tipo de guion que se trabaja dentro de *El Ministerio del tiempo*.

Estas actividades serán evaluadas por el profesor y expuestas, si así lo desean los alumnos que las han realizado, en clase, para que así todos los estudiantes puedan disfrutar del trabajo ajeno realizado.

### **5.3. Adaptación mediante videojuego: H.P. Lovecraft**

Escogemos la asignatura de Literatura Universal debido a lo explicado anteriormente en el trabajo sobre la escasez de producciones españolas respecto a los videojuegos, sobre todo relacionados con adaptaciones literarias. Por lo tanto, hemos escogido a Lovecraft por la inmensa influencia que ha tenido en el mundo de los videojuegos y por las numerosas adaptaciones de algunos de sus libros. Hay que tener en cuenta que algunos videojuegos, pese a no ser

adaptaciones *per se* (ya que no se han comprado los derechos de las obras) son indiscutiblemente basadas en muchas de ellas, por lo que en este apartado incluiremos productos que, pese a no ser adaptaciones por nombre, si lo son por trama, características e influencias.

A los alumnos se les dará la siguiente lista de videojuegos que o son adaptaciones de la obra de Lovecraft o tienen una influencia clara del mismo:

- Saga *Alone in the dark*: influencia.
- Saga *Half Life*: influencia.
- Saga *Silent Hill*: influencia.
- Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth (2005): adaptación.
- Call of Cthulhu (2018): adaptación.
- The Sinking City (2019): influencia.
- Moons of Madness (2019): influencia.
- Bloodborne (2015): influencia

El proyecto en cuestión consistirá en que se deberán grabar jugando a un videojuego mientras lo comentan (al estilo de muchos youtubers, un *gameplay*, formato muy popular en la archiconocida plataforma de Google). Los comentarios, no obstante, serán recogiendo influencias de la obra de Lovecraft en dicho videojuego. Si deciden escoger una adaptación se les indicará que en ese caso deben notar las diferencias que haya entre la obra original y la adaptación. Sabiendo que este proyecto es muy especial, cabe destacar los siguientes puntos:

- Es optativo debido a las características del mismo. Es una actividad extraescolar por la cual podría ganarse un punto extra en la nota final.
- El vídeo tendrá una duración máxima de veinte minutos y una mínima de diez, para así adaptarse al término medio de estos vídeos online.
- Toda la edición que hay detrás de este tipo de vídeos pasa desapercibida, pero es grande y puede que algunos alumnos que se animen a participar no tengan los conocimientos previos necesarios.



Sería interesante que, de tener una asignatura de informática y por continuar con lo interdisciplinar, les enseñasen en ella los requerimientos mínimos necesarios para poder crear un *gameplay*.

Como en el resto de actividades propuestas, los vídeos serán expuestos en clase si así lo desean sus creadores.

#### **5.4. Ejercicio de creación – adaptación propia**

Más allá de aprender literatura ya creada, este proyecto también apuesta por la creación de la misma mediante la adaptación. Este proyecto se podrá realizar tanto de forma individual como por equipos -en equipos la complejidad del proyecto puede aumentar. El único objetivo es que, con total libertad creativa, los estudiantes sean capaces de, primero, crear un texto propio, ya sea una novela al uso o algo más experimental. Después de crear ese texto original deberán crear una adaptación audiovisual de la misma. Aquí podemos ver distintas versiones que pueden funcionar muy bien con lo que queremos conseguir:

- Que sean otros equipos los que realicen esa adaptación. De esta manera, aparte de ver las diferencias debido al formato al que se adapta, veremos las múltiples formas en las que un grupo de personas pueden ver un mismo producto o realidad.
- Que un mismo texto creado por un grupo reducido de personas (escogido al azar o a elección del profesor) sea adaptado por el resto de la clase. De este modo se verá con mucha mayor nitidez la diferencia de captación de ideas que los alumnos pueden tener de un mismo texto.
- Ejercicio a la inversa: primero los alumnos crearán un producto audiovisual con total libertad, y después serán ellos los que lo adapten a un texto literario. Observarán que cuando se invierte el modo de adaptación la literatura tiende a captar de manera menos innovadora lo ya creado. Por regla general, cuando los alumnos hagan su versión literaria verán que no hay tantos cambios como cuando de algo literario hacemos su versión audiovisual. Y es que, pese a su plasticidad, la

literatura nos da menores herramientas que las capacidades audiovisuales que tenemos ahora en nuestras manos.

- El profesor crea un texto para todos los alumnos y estos deberán adaptarlo, pero mediante un estilo cinematográfico escogido por parte del profesor. Por ejemplo, un grupo tendrá que crear un thriller mientras que otro deberá crear una comedia romántica. El texto debe ser lo suficientemente neutro como para que todos estos cambios puedan traducirse al ámbito del cine.

Si consideramos que los alumnos no se animan a crear sus propias obras, existe un libro muy interesante, *Ejercicios de estilo* (1947) de Raymond Queneau donde una misma historia completamente trivial -la de un hombre que realiza un transporte en autobús y se cruza con un joven con sombrero en ese momento y dos horas después- se adapta con 99 estilos distintos, desde la exageración al poema mediante alejandrinos. Es lo más parecido que se puede entender como adaptación manteniendo el texto dentro de la propia literatura. De elegir este texto como el origen de las adaptaciones, cada grupo escogería un estilo distinto e intentaría traducir eso en su propia adaptación. Esto conlleva mayores complicaciones, ya que lo que dentro de la literatura sí se entiende con un cambio de estilo mayor, para traducir esto a otro medio puede resultar complicado sin no llevarlo a lo extremo o a lo absurdo. A continuación, expongo el texto original y una de sus variaciones:

### **Texto original**

Una mañana a mediodía, junto al parque Monceau, en la plataforma trasera de un autobús casi completo de la línea S (en la actualidad el 84), observé a un personaje con el cuello bastante largo que llevaba un sombrero de fieltro rodeado de un cordón trenzado en lugar de cinta. Este individuo interpelló, de golpe y porrazo, a su vecino, pretendiendo que le pisoteaba adrede cada vez que subían o bajaban viajeros. Pero abandonó rápidamente la discusión para lanzarse sobre un sitio que había quedado libre. Dos horas más tarde, volví a verlo delante de la estación de Saint-Lazare, conversando con un amigo que le aconsejaba disminuir el escote del abrigo haciéndose subir el botón superior por algún sastre competente. (Queneau, 1947, p.6)

Y ahora observamos una adaptación, en este caso literaria, del mismo texto trivial. En este caso el autor francés decide adaptarlo mediante verso libre, quedando un texto completamente nuevo, aunque con una base ya pactada:

### **Verso libre**

El autobús

lleno

el corazón

vacío

el cuello

largo

la cinta

plegada

los pies

planos

planos y aplanados

el lugar

libre

y el inesperado encuentro cerca de la estación con sus mil luces apagadas

de ese corazón, de ese cuello, de esa cinta, de esos pies,

de ese lugar libre

y de ese botón.

Estas diferencias, más que notables, nos hacen ver que las adaptaciones, ya no solo diatópicas, sino de puro estilo, ya están dentro de la literatura, y, por lo tanto, pueden servir perfectamente como base de múltiples ejercicios para los alumnos. Incluso para fomentar la competición, siempre sana y desde el respeto, se puede realizar una especie de concurso mediante la actividad de creación – adaptación de un texto propio. Si las circunstancias son favorables incluso podría extenderse esta actividad a más clases del mismo centro, y crear alrededor del proyecto un concurso literario de creación-adaptación.



## 6. DISCUSIÓN

Este proyecto tiene puntos fuertes y puntos débiles, sobre todo relacionados con la facilidad que pueda tener el profesorado en introducir estas innovaciones dentro de unas aulas que en lo general siempre buscan todavía el aprendizaje desde el sentido tradicional de su concepción.

### **Ventajas**

-Ventajas: es un producto mucho más cercano a ellos. Están acostumbrados a ver películas en el cine, series en Netflix o jugar a videojuegos en sus consolas u ordenador. Si los “deberes” de repente se parecen a lo que ellos suelen hacer por costumbre y divertimento, esto hará que les cueste mucho menos realizar las tareas de forma satisfactoria.

-Estamos dirigiendo el aprendizaje hacia algo extremadamente cercano a su realidad, algo que suelen considerar que no es así cuando se les manda lecturas obligatorias. Hay que asumir que estamos ante una generación que lee poco (literatura) y que si queremos que se vean atraídos por ella deberemos buscar nuevas formas más lúdicas y entretenidas para que lo hagan. El cine, las series, los videojuegos, todo ello forma parte de su entretenimiento habitual, y no debemos desperdiciar esa oportunidad que se nos está dando. Cuando el alumno trabaja con algo con lo que está habituado y encima esa actividad le resulta amena, la ventaja es indiscutible

-Hará de las actividades en el aula algo más entretenido. Si conciben los temibles deberes / proyectos / trabajos como algo en lo que ellos pueden demostrar su buen hacer, es cuando entonces se implicarán por completo en el proceso de aprendizaje. No todo tiene por qué ser entretenido, desde luego, y también se les tiene que demostrar que, porque un proyecto sea interesante y ameno, no por ello el mismo exige menos esfuerzo por su parte.

-Ellos se pueden involucrar en su autoaprendizaje. La enseñanza todavía está demasiado centrada en la figura del profesor. Esta debe existir, por supuesto, pero debería hacerlo como la figura de un guía que dirige a los estudiantes hacia un aprendizaje efectivo. Con esta serie de trabajos mediante adaptaciones que hemos expuesto en este trabajo ellos son los creadores de ese aprendizaje,

siempre bajo la supervisión de un profesor. Ellos son los que han tenido que adquirir esos conocimientos necesarios sobre la literatura para, primero trabajar con las adaptaciones, y segundo, ser ellos mismos los creadores de ellas.

-Trabajaremos lo disciplinar. Hemos comprobado que este tipo de innovación tiene la versatilidad de poder extenderse a todo tipo de asignaturas: Informática, dibujo, inglés, etc., todas ellas pueden tener un nexo común con las que poder trabajar juntos. En la actualidad la inmensa mayoría de las asignaturas en el territorio español trabajan totalmente aisladas las unas de las otras, y esto es algo contraproducente para los alumnos ya que ven que los conceptos aprendidos en una no pueden aplicarse, generalmente, en otras. Gracias a las adaptaciones esto pasa a ser cosa del pasado, ya que con ellas puede trabajarse de múltiples formas.

### **Desventajas**

-Ver películas, series y jugar a videojuegos absorbe un tiempo que quizás algunos profesores y alumnos no puedan tener. Soy conocedor de que este es el principal problema de este proyecto de innovación, ya que dependería de unos tiempos que, en multitud de ocasiones, habría que emplear fuera del horario escolar. No sería un problema si esto se incluyese directamente dentro de la programación general. Si entendemos el aprendizaje mediante adaptaciones como una metodología más, dedicando el tiempo que se merece, este problema se vería solventado.

-No todos los profesores o institutos están preparados para este tipo de aprendizaje. Hay profesores, sobre todo aquellos de edad avanzada, que tienen escasos conocimientos sobre las TIC. Este proceso de innovación sin duda requiere de unas habilidades, si bien no notables, sí que suficientes para el desenvolvimiento correcto dentro de un aula.

-Los alumnos pueden acostumbrarse “demasiado” a este tipo de metodología, negando aquella que se basa más en el aprendizaje tradicional. Hay ciertos contextos educativos, o incluso asignaturas, que no pueden permitirse este proceso de innovación continuo que en muchas ocasiones se le pide al profesorado.

## 7. CONCLUSIONES

Los procesos de innovación deben continuar si queremos avanzar en el aprendizaje. Sin desdeñar lo tradicional, que siempre tendrá su razón de ser en el mundo educativo, debemos cuestionar los métodos actuales para intentar mejorar en la capacidad que tenemos como profesores para transmitir conocimientos a nuestros alumnos.

Sin duda nos lo ha demostrado una situación como la actual. Si en algún momento la enseñanza presencial tradicional no puede llevarse a cabo, ya sea por una pandemia u otro motivo de escala mayor, la educación debe estar preparada para poder dar respuesta de la forma más rápida y efectiva posible para paliar los inevitables problemas que surgirán. Y ahí es cuando la innovación nos permite salir de esos momentos negativos.

Mi proyecto de innovación trata de hacer el aprendizaje de la literatura algo ameno para los estudiantes. La ratio de jóvenes lectores a día de hoy es algo que nos debería preocupar. La literatura les ha dejado de interesar. Para ello he creado un TFM por el cual podemos aprovechar la fuerza de otro tipo de producto de mayor interés para ellos, pero con una relación intrínseca con la literatura. Es una necesidad aprovechar los medios más cercanos que tenemos para utilizarlos en nuestro beneficio. Es un despropósito querer mantenerse siempre con un modelo cuando el estudiante tipo suele responder generalmente de forma negativo ante el mismo.

Y este proceso de innovación es posible gracias a la versatilidad de la literatura y a su incursión continua en otros productos culturales. Si entendemos literatura como aquello que narra algo, prácticamente la inmensa mayoría de arte es en cierta parte literatura. De ahí sale la transversalidad de mi TFM, aplicable a muchas asignaturas si así se lo propone un profesor.

La fuerza de las adaptaciones se sitúa en que nos permite recordar lo original, disfrutar de lo presente (y sus cambios) y comprobar cuáles son las diferencias entre el origen y la adaptación. Considero que este es el verdadero proceso de aprendizaje, cuando de verdad un alumno entiende una obra. Nuestra sociedad no concibe *El Quijote* de la misma manera en la que nosotros lo entendemos. Desde mi punto de vista, si queremos ser buenos profesores de literatura, no nos

vale con que nuestros alumnos capten cómo entendían las personas del siglo XVII esta obra, sino cómo ha ido avanzando la misma a lo largo de los siglos. Una obra no es algo estanco e inmóvil, sino que avanza a medida que la sociedad que la lee cambia su parecer. Ahí radica la importancia de las adaptaciones, porque es sin duda una mezcla de lo original y la nueva sociedad que adquiere como suya esa obra. Una adaptación, por lo tanto, no es tan solo un producto comercial, sino un reflejo de lo antiguo, lo presente y lo futuro mezclado en un solo elemento.

Quisiera anotar que la realización del mismo no ha sido fácil. La bibliografía ha sido escasa, tanto por lo novedoso del tema (el de las adaptaciones, no el de lo audiovisual), como por la situación actual, donde la biblioteca ha permanecido cerrada la mayor parte del tiempo. A su vez, mientras el periodo de prácticas se extendió (a la vez que la franja del depósito de la memoria respectiva), la segunda convocatoria del TFM ha mantenido sus fechas originales, por lo que a muchos estudiantes se nos ha juntado el proceso de redacción de una memoria (de una enseñanza online, con los problemas que esto conlleva) con la redacción del TFM. Por lo tanto, el tiempo de creación de este TFM ha sido escaso, por lo que sin duda habrá fallos o falta de material en el mismo. No es una disculpa, pero sí una declaración de los problemas que me he encontrado a la hora de su creación.



## 8. BIBLIOGRAFÍA

- BOE. (2015). Decreto por el que se establece el currículo de Bachillerato y se regulan determinados aspectos sobre su organización, evaluación, promoción y titulación del alumnado de la Comunidad Autónoma de La Rioja. Consejo de Educación, cultura y turismo. Gobierno de España.
- Borrás, Orio. (2015). *Fundamentos de la gamificación*. GATE Universidad Politécnica de Madrid. Recuperado de: [http://oa.upm.es/35517/1/fundamentos%20de%20la%20gamificacion\\_v1\\_1.pdf](http://oa.upm.es/35517/1/fundamentos%20de%20la%20gamificacion_v1_1.pdf)
- Chaluisán, R (2012). La literatura y el arte, ¿un rol social? *Kálathos*. Universidad Interamericana de Puerto Rico. Recuperado de: [http://kalathos.metro.inter.edu/kalathos\\_mag/publications/archivo4\\_vol7\\_no1.pdf](http://kalathos.metro.inter.edu/kalathos_mag/publications/archivo4_vol7_no1.pdf)
- Maresma, Joan. (2011). *Cine y Literatura*. Instituto Cervantes de Río de Janeiro. Brasil.
- Martínez-Salanova. E. (2003). *El valor del cine para aprender y enseña*. Comunicar: revista científica iberoamericana de comunicación y educación. Huelva 2003, n. 20, p. 45-52
- Marketing Directo: El videojuego supera al cine y la música juntos. Recuperado de: <https://www.marketingdirecto.com/digital-general/digital/el-sector-de-los-videojuegos-supera-al-cine-y-la-musica-en-el-ocio-audiovisual>
- Núñez, Rosa; Castillo, Daniel y Estela, Blanca. (2016). Narrativas Transmediáticas en la Literatura y los Videojuegos”. Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa, Perú.
- De la Asunción, Carlos. (2015). *El cine como recurso didáctico para la enseñanza de la literatura*. Universidad Cardenal Herrera. Dir. Fernando Ros Galiana.
- Peyró, Patricia. (19/04/2016). *The Luxonomist*. España. Mediaset. Recuperado de: <https://theluxonomist.es/2016/04/19/leemos-y-leen-mas-que-nunca-sabes-por-que/patricia-peyro>
- Queneau, Raymond. (1947). *Ejercicios de estilo*. Cátedra.

-Valverde, María Teresa. (2014). La educación literaria de los clásicos y su proyección interdisciplinaria para el aprendizaje basado en competencias. *Educatio Siglo XXI*. 32. 31. 10.6018/j/210961.

-Vanoye, F. La literatura y el cine como experiencias. En Previtera, R. (ed). *El ojo que escribe* (pp. 13-22). Benalmádena, Málaga. España: e.d.a.

## 9. ANEXO

### 9.1. Lista de adaptaciones cinematográficas

Esta lista se trata de un conjunto de adaptaciones cinematográficas que considero pueden funcionar muy bien para trabajar con ellas en clase del modo que este TFM propone:

- El exorcista (1973)
- La colmena (1982)
- Los santos inocentes (1984)
- El silencio de los corderos (1991)
- Saga de *Harry Potter* (2001-2011)
- Trilogía *El señor de los Anillos* (2001-2003)
- La liga de los hombres extraordinarios (2003)
- Los girasoles ciegos (2008)
- Lope (2010)
- Trilogía *los juegos del hambre* (2012-2015)
- Trilogía del Baztán (2017)
- IT (2017-2019)
- Mientras dure la guerra (2019)

### **9.2. Lista de series**

Esta lista se trata de un conjunto de adaptaciones de novelas realizadas mediante series que considero pueden funcionar muy bien para trabajar con ellas en clase del modo que este TFM propone:

- Pesadillas (1995-1998)
- La zona muerta (2002-2007)
- Sherlock (2010)
- El hombre en el castillo (2015)
- El cuanto de la criada (2017)
- Juego de tronos (2011-2019)

### **9.3. Lista de adaptaciones hechas en videojuegos**

Aquí se incluyen los que considero que son los videojuegos que adaptan literatura original que pueden funcionar a la perfección según el modelo aportado en este trabajo:

- Saga *The Witcher* (2007-2018)
- Metro 2033 (2010)
- El infierno de Dante (2010)
- Spec Ops: the line (2009)
- La tierra Media: Sombras de Mordor (2014)